Sistema de eXPeriência para 3d&t

Este é um sistema alternativo para se usar experiência em 3d&t, normalmente nós temos o seguinte método:

Ao fim de cada aventura os jogadores ganham:

1	ponto se terminou ou a aventura com vida
1	ponto se concluiu a missão com sucesso
1	ponto ou mais para cada inimigo vencido em combate justo*
-1	ponto para cada derrota em combate justo
-1	ponto para cada companheiro morto ou perdido
1	ponto aos jogadores que mais agiram de acordo com seu personagem. (prêmio por interpretação)

No total nenhum jogador deve ganhar menos de 1 ou mais de 5 pontos de experiência.

Essa é a regra que consta no manual 3d&t Turbinado.

Contudo, o manual apresenta aos jogadores personagens **Novatos**, feitos com 5 pontos de personagens. Um personagem feito com essa quantidade de pontos certamente não vai ser muito forte. Ainda que encontremos jogadores realmente apelões, que não ligam para história do personagem e gostam de distribuir os pontos “inteligentemente”, não teremos um personagem forte.
Por outro lado o manual também apresenta os personagens **Lenda**, feitos com 12 pontos de personagens, esses personagens são bem equilibrados, mas ainda assim a demora para evolução de um personagem pode provocar o desanimo dos jogadores.
Assim surgiu o **Sistema de eXPeriência para 3d&t**!

Um sistema de evolução!

O SXP trabalha com a divisão dos pontos de experiência. Para isso foi criado uma unidade de medida chamada **Nitz** [eu tava mestrando no encontro da Dragão Brasil diante dos jogadores e eles olhavam para minha cara esperando qual era o nome da medida, a primeira palavra que apareceu batizou a medida].
Assim o Mestre , ao invés de distribuir os pontos de experiência no final de uma aventura, distribui nitz quando acaba uma luta.
Originalmente um Nitz valia 0,25 pontos de experiência, ou seja, a cada 4 Nitz o personagem teria 1 ponto de experiência; mas esse modelo foi modificado por dar muitos pontos de experiência numa aventura.
Agora o SXP trabalha de acordo com o nível do personagem. Desse modo um personagem Novato acumula menos nitz para ganhar 1 ponto de experiência, enquanto um personagem Lenda precisa de mais nitz para alcançar o ponto.
No SXP foi mantida a regra de a cada 10 pontos de experiência você tem um ponto de personagem, porém o limite de pontos numa aventura subiu para 7, ou mais a critério do Mestre.

Nitz e mais Nitz!

A seguir temos os valores de Nitz para cada nível de personagem, esses valores foram aplicados em jogo e funcionaram muito bem, ou quase.
Um personagem que comece como Novato atinge o nível Lutador quando gastar 20 pts de experiência nele, esse mesmo personagem atinge o Nível Campeão quando gastar mais 30pts de experiência e assim por diante.
A tabela indica quantos **NITZ** são necessários para alcançar **UM** ponto de experiência e quantos pontos de **EXPERIÊNCIA** são necessários para se alcançar o próximo nível.

Nível	**Nitz / Ponto**	**Pts p/ subir de nível**
Pessoa comum [0-4]	4	10
Novato [5]	7	20
Lutador [7]	12	30
Campeão [10]	18	20
Lenda [12]	25	30
Mito [15]	32	30
Olímpico [18]	40	70
Super Herói [25]	50	--

O mestre pode modificar os valores da tabela de acordo com suas necessidades.

Mais Experiência!

Além dos nitz ganhos durante a aventura as seguintes regras continuam valendo para distribuição de pontos de experiência ao final de cada aventura:

1	ponto se terminou ou a aventura com vida
1	ponto se concluiu a missão com sucesso
-1	ponto para cada companheiro morto ou perdido
1	ponto aos jogadores que mais agiram de acordo com seu personagem. (prêmio por interpretação)

De acordo com a vontade do mestre ele também pode usar pontos de experiência para conceder objetos mágicos, poções raras, armas e armaduras únicas entre outros itens de valor.
Quando isso ocorrer fica a critério do mestre julgar se esses itens entram na contagem de pontos para subir de nível ou não.

Por exemplo:

Os jogadores acabam de enfrentar um mago poderoso, que queria libertar um dragão negro para se vingar de uma cidade. Durante o jogo e em outras aventuras os personagens já haviam alcançado o nível Lutador. Os personagens são Kelvin o guerreiro, Illor o arqueiro e Thadeus o mago, todos atualmente têm 7 pontos de experiência e 11 nitz.

Mestre: ok. Vcs acabaram de derrotar o mago, anotem nas fichas 2pts de experiência e 6nitz, na sala há um baú e uma estante.
Personagens [todos]: vamos abrir o baú.
Mestre: no baú há uma capa e um arco.
Kelvin: eu pego a capa
Illor: eu examino o arco
Mestre: Kelvin, quando você envolve a capa em seu corpo você vê seu corpo ficando invisível.
Kelvin: Uau! Uma capa de invisibilidade. [eu guardo a capa]
Mestre: isto lhe custou 10 pts de experiência.
Kelvin: ok...
Mestre: Illor, quando você toca no arco ele emite um brilho intenso e quando você desliza os dedos pela corda do arca você vê que uma flecha cristalina aparece.
Illor: eu fico com o arco.
Mestre: ok. Você usou seus pontos de experiência. Ficou com 1 nitz.
Thadeus: eu olho a estante
Mestre: Você vê alguns livros empoeirados, e no meio de tudo você encontra 3 pergaminhos.
Thadeus: eu pego os 3 pergaminhos e vejo o que está escrito.
Mestre: são 3 pergaminhos mágicos, um de Relâmpago [FA 8], um de Cura mágica [restaura 8pvs] e um Vôo [Focus 2]
Thadeus: Eu pego todos e procuro por algum livro sobre magia...

Mestre: Você encontra um livro deitado com um símbolo mágico na capa, e quando abre vê que são as anotações de um aprendiz... ele fala como admira seu mestre e tudo o que viu nos últimos dias, mas o único feitiço no livro é a magia Cegueira. E você aprende como usá-la. [anote a magia nova na ficha, os pergaminhos e apague os pts de experiência]
Thadeus: certo!

No exemplo acima vocês viram que o Mestre gastou 10 pts de experiência para cada item, no caso de Thadeus foi para 3 itens e 1 magia nova. Cada mestre decide quanto pode custar objetos e magias novas. Agora os jogadores estão com 5 nitz, mas 10 pts de experiência foram gastos, e o mestre deve decidir se esses pontos entram na contagem para alcançar o próximo nível [Campeão] ou se os personagens tem que adquirir mais 30 pontos de experiência para subir de nível.

Vantagens e Desvantagens!

Esse sistema permite fazer justiça ao jogador que por algum motivo recebeu uma desvantagem no jogo, e injustamente não recebeu pontos de personagem por uma desvantagem.

Por exemplo:

Mestre: Illor, você tá no meio da floresta de Zimbro, próximo ao templo secreto [nem tanto assim] dos magos elementais do relâmpago. Um deles vê você observando e lança um raio em seus olhos. Você está cego!
Illor: Como assim eu to cego???
Mestre:...

No exemplo acima o personagem ganhou a desvantagem Maldição [Cegueira], se ele quisesse ser cego, durante a criação de personagem ele pegaria a desvantagem Maldição de 2 pts e ficaria feliz, mas no exemplo o jogador não teve escolha e ainda não recebeu nada pelo incidente trágico.
Com o SXP o personagem recebe no fim da aventura uma quantidade de experiência igual ao valor da desvantagem convertida. Por exemplo: uma maldição grave –2 concede 20 pts de experiência [equivale a 2 pontos de personagem].
Além de receber por desvantagens, o jogador pode também pegar Vantagens que tenha "dominado" durante o jogo. E se o personagem já estiver usando uma vantagem que foi "dada" pelo mestre, o valor pode ser descontado dos pts de xp no fim da aventura.
A critério do Mestre os pts recebidos desse modo só podem ser gastos em atributos, comprando vantagens ou até mesmo em focus.

Personagens Apresentados:

Nome: Kelvin Cooper
Raça/Conceito: Humano/Guerreiro

Força:	2
Habilidade:	3
Resistência:	1
Armadura:	1
PdF:	0

Tipo de Dano
Força: Espada Africana [Corte]
FA 5+1d +1 c/ arma especial
+2 c/ ataque especial
FD 4+1d

Pts de vida: 5
Pts de magia: 5

Vantagens
Arma especial (1) [Ataque especial (1), Maldita (-1)] {Espada Africana}
Desvantagens
Vulnerável (-1) [Explosão]
Código de Honra do Heróis (-1)
Inimigo (-1) [David]
Itens
Espada, Capa de Invisibilidade

Dinheiro	**Experiência**
Mc 112	0
Mp 5	5 Nitz
Mo 2	

História
Um príncipe guerreiro que deixou seu reino para lutar. Quando Kelvin tinha 16 anos o Rei Augusto III começou uma guerra injusta contra um reino distante e fraco.
Não concordando com a guerra, Kelvin foi expulso do reino por seu pai. Pegou sua espada, dada por seu avô, e saiu em busca de aventuras. Ajudando a quem precisa e lutando por seus ideais. Um dia ele se tornará o novo Rei de Orã e reinará a seu modo.
Kelvin tem um irmão mais novo, David ambicioso e cruel fará tudo para que Kelvin nunca chegue ao poder...

Nome: Illor Tillus
Raça/Conceito: Elfo/Arqueiro

Força:	0
Habilidade:	2+1
Resistência:	2
Armadura:	1
PdF:	1+1

Tipo de Dano
PdF: Flechas [Perfuração/gelo]
FA 5+1d   +1 c/ arma especial
FD 3+1d

Pts de vida: 10
Pts de magia: 10

Vantagens
Elfo (2) [+1 em H e PdF, -1 em testes de resistência, enxergar no escuro]
Imortal (1)
Arma Especial (1) [arco que atira flechas de gelo]
Desvantagens
Munição Limitada (-1)
Ponto Fraco (-1)
Maldição (-2) [cego]
Itens
Arco mágico

Dinheiro	**Experiência**
Mc 145	0
Mp 12	5 nitz
Mo 2	

História
O elfo Illor Tillus viveu por muito tempo nas florestas de Tory, foi neste lugar que aprendeu a lidar com arco e flecha; e se aperfeiçoou nas noites em que a lua brilhava alto no céu.
Vivendo desde os tempos da Síria Antiga ele aprendeu a fazer suas flechas com praticamente qualquer material, porém comumente produz flechas de madeiras com pontas de aço.
Hoje é um viajante que vai de cidade em cidade procurando por aventuras e novas amizades, recentemente numa de suas aventuras encontrou um arco mágico que dispara flechas de gelo. Em sua ultima aventura ficou cego, por ter despertado a ira de um mago cruel (o mestre).

Nome: Thadeus Rofhigan
Raça/Conceito: Meio-elfo/Mago

Força:	0	**Luz**:	2
Habilidade:	1		
Resistência:	1		
Armadura:	1		
PdF:	0		

Tipo de Dano
Força: Cajado [Contusão]
FA 1+1d +2 c/ Aumentar Dano
FM 2+1d com Ataque mágico
FD 2+1d +2 c/ Proteção Mágica

Pts de vida: 5
Pts de magia: 15

Vantagens
Meio-elfo (1) [radar de sentidos aguçados]
Pts de magia extra (1)
Desvantagens
Fetiche (-1)
Restrição a Magia (-1)
Itens
Pergaminho Relâmpago [FA 8]
Pergaminho Cura mágica [restaura 8pvs]
Pergaminho Vôo [Focus 2]
Magias
Ataque mágico
Aumentar dano
Leitura de lábios
Proteção Mágica
Cegueira

Dinheiro	**Experiência**
Mc 63	0
Mp 7	5 nitz
Mo 4	

História
Após um tempo numa pequena escola de magia em Malpetrim, Thadeus foi convocado a uma missão com um grupo de aventureiros, teve de resgatar um anel mágico para uma influente Condessa. Depois dessa aventura mais e mais desafios foram aparecendo, e ele fez vários amigo em seu trajeto. Um mago jovem e calmo, está sempre procurando soluções alternativas para problemas que parecem insolúveis.

Personagem de um jogador Apelão [Novato]:

Nome: Pra quê?

Força: 1
Habilidade: 4
Resistência: 1
Armadura: 0
PdF: 0

[Deixar um personagem Novato com qualquer atributo acima de 3, custa 3 pts por pt adicional]

Pts de vida: 5
Pts de magia: 5

Vantagens

Desvantagens
Inimigo –1 (como assim, quem é meu inimigo?)
Maldição –1 (tenho mesmo que explicar qual é a maldição?)
Inculto –1 (essa desvantagem é a minha cara)
História
Para que será que serve esse campo da ficha?

Créditos

Este suplemento foi escrito por And Becker – O Gangrel
Agradecimentos:
Ao pessoal que jogou comigo na Festa da Dragão Brasil.
A você que está lendo este suplemento e gostou do meu trabalho.

Muito obrigado!

Autor: Luciano S. Gonçalves
Editor: Luciano S. Gonçalves [And_O_Gangrel]
http://groups.msn.com/roleplaygame